Wii™
TALES OF SYMPHONIA®
Dawn of the New World™
BANDAI NAMCO Games™
INSTRUCTION BOOKLET/MODE D'EMPLOI

PLEASE CAREFULLY READ THE Wii™ OPERATIONS MANUAL COMPLETELY BEFORE USING YOUR Wii HARDWARE SYSTEM, GAME DISC OR ACCESSORY. THIS MANUAL CONTAINS IMPORTANT HEALTH AND SAFETY INFORMATION.

IMPORTANT SAFETY INFORMATION: READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES.

⚠ WARNING - Seizures

- Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes or patterns, and this may occur while they are watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
- Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition, should consult a doctor before playing a video game.
- Parents should watch their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child has any of the following symptoms:

Convulsions	Eye or muscle twitching	Altered vision
Loss of awareness	Involuntary movements	Disorientation

- To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:
  1. Sit or stand as far from the screen as possible.
  2. Play video games on the smallest available television screen.
  3. Do not play if you are tired or need sleep.
  4. Play in a well-lit room.
  5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

⚠ WARNING - Repetitive Motion Injuries and Eyestrain

Playing video games can make your muscles, joints, skin or eyes hurt. Follow these instructions to avoid problems such as tendonitis, carpal tunnel syndrome, skin irritation or eyestrain:

- Avoid excessive play. Parents should monitor their children for appropriate play.
- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- If your hands, wrists, arms or eyes become tired or sore while playing or if you feel symptoms such as tingling, numbness, burning or stiffness, stop and rest for several hours before playing again.
- If you continue to have any of the above symptoms or other discomfort during or after play, stop playing and see a doctor.

⚠ CAUTION - Motion Sickness

Playing video games can cause motion sickness in some players. If you or your child feels dizzy or nauseous when playing video games, stop playing and rest. Do not drive or engage in other demanding activity until you feel better.

IMPORTANT LEGAL INFORMATION This Nintendo game is not designed for use with any unauthorized device. Use of any such device will invalidate your Nintendo product warranty. Copying of any Nintendo game is illegal and is strictly prohibited by domestic and international intellectual property laws. "Back-up" or "archival" copies are not authorized and are not necessary to protect your software. Violators will be prosecuted.

The Official Seal is your assurance that this product is licensed or manufactured by Nintendo. Always look for this seal when buying video game systems, accessories, games and related products.

Tales of Symphonia®: Dawn of the New World™ & © 2003-2008 NAMCO BANDAI Games Inc.
© Kosuke Fujishima
The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.

Nintendo, Wii and the Official Seal are trademarks of Nintendo. © 2006 Nintendo.

Licensed by Nintendo

⚠ CAUTION: WRIST STRAP USE

Please use the wrist strap to help prevent injury to other people or damage to surrounding objects or the Wii Remote in case you accidentally let go of the Wii Remote during game play.

Also remember the following:

- *Make sure all players put on the wrist strap properly when it is their turn.*
- *Do not let go of the Wii Remote during game play.*
- *Dry your hands if they become moist.*
- *Allow adequate room around you during game play and make sure that all areas you might move into are clear of other people and objects.*
- *Stay at least three feet from the television.*
- *Use the Wii Remote Jacket.*

SYSTEM MENU UPDATE

Please note that when first loading the Game Disc into the Wii console, the Wii will check if you have the latest system menu, and if necessary a Wii system update screen will appear. Press OK to proceed.

TABLE OF CONTENTS

Starting the Game.....2
Introduction.....3
Getting Started.....4
Game Controls.....5
Basic Controls.....6
Maps.....8
Menu.....11
Battle.....18
Monster Pacts.....23
Credits.....48
Warranty.....49

STARTING THE GAME

GAME STARTUP

1. Insert the Tales of Symphonia®: Dawn of the New World™ disc into the disc slot. The Wii™ will turn on automatically, and the screen shown on the right will appear. Read the screen carefully, and press the A Button.

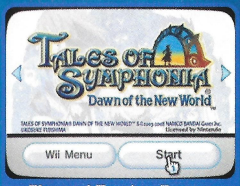
   Note: The screen on the right will also appear if you insert the disc after turning on the Wii™.

⚠WARNING-HEALTH AND SAFETY
BEFORE PLAYING, READ YOUR OPERATIONS MANUAL FOR IMPORTANT INFORMATION ABOUT YOUR HEALTH AND SAFETY.
Also online at:
www.nintendo.com/healthsafety/
Press Ⓐ to continue.

2. From the Wii™ Menu, point at the Disc Channel and press the A Button.

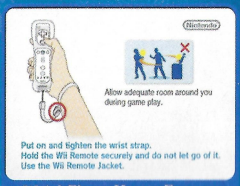
Wii™ Menu

3. When the Channel Preview screen appears, point at "Start" and press the A Button.



Channel Preview Screen

4. When the Strap Usage screen comes up, make the necessary preparations, then press the A Button.


Allow adequate room around you during game play.
Put on and tighten the wrist strap.
Hold the Wii Remote securely and do not let go of it.
Use the Wii Remote Jacket.
Wrist Strap Usage Screen

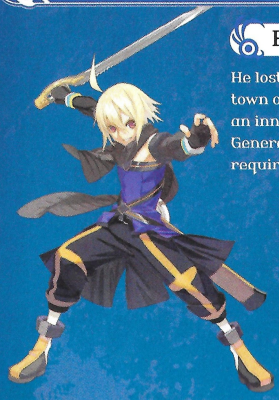
INTRODUCTION

STORY

Once upon a time, the world was divided in two according to the mandate of heaven, but was restored to its former self by the Chosen of Regeneration. In place of the Giant Kharlan Tree that had been destroyed in ancient times, a new World Tree was born.

With the reunited new world came the birth of new chaos. Before the world was restored, the world of Tethe'alla was prosperous, while the world of Sylvarant was in decline. This gap in civilization only brought division among the people as time went on.

CHARACTERS



Emil Castagnier

He lost his parents in the Blood Purge that occurred in the town of Palmacosta. He has a straightforward personality, and an innocence that leads him to believe anything he's told. Generally a coward, he's not successful in anything that requires a great force of will.

Marta Lualdi

Marta is a girl who lost her mother when the Great Tree rampaged throughout the world. Determined and unafraid to make her voice known, she is not satisfied unless she can think of things in absolutes. She hates Colette, who killed her mother, and Lloyd, who attacked Palmacosta.

Tenebrae

A being shrouded in darkness, Tenebrae is one of the Centurions that accompany the Summon Spirit Ratatosk. Tenebrae's personality is calm and collected, but he also likes jokes and can be rather gregarious, showing that he has a human side.

GETTING STARTED

TITLE SCREEN

New Game

Start a new game from the beginning.

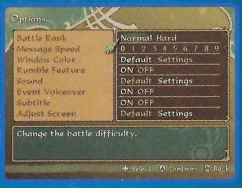
Note: When starting a new game, you will be given the option to load clear data from Tales of Symphonia for the Nintendo GameCube™ to receive a reward at the beginning of the game. If you own a Memory Card with cleared game data, insert the card into the Nintendo GameCube Memory Card Slot A and press the A Button.

Load

Choose the save data you would like to load from the Load Screen.

1) Save Data: The numbers represent your play-time.
2) Party Members: Displays your current party members. Animal icons represent monsters in your party.
3) Play Information: Displays the current chapter, money in possession, and location.
4) Character Information: Displays name, level, HP, and TP of characters in the battle party.

Options



Battle Rank: Set the battle difficulty to "Normal" or "Hard". The "Maniac" difficulty can be unlocked.

Message Speed: Change the speed at which messages are displayed.

Window Color: Choose "Settings" to change the window color.

Rumble Feature: Set the RUMBLE on the Wii Remote.

Sound: Choose "Settings" to change the BGM volume during the game (except during event movies) and volume of the voices.

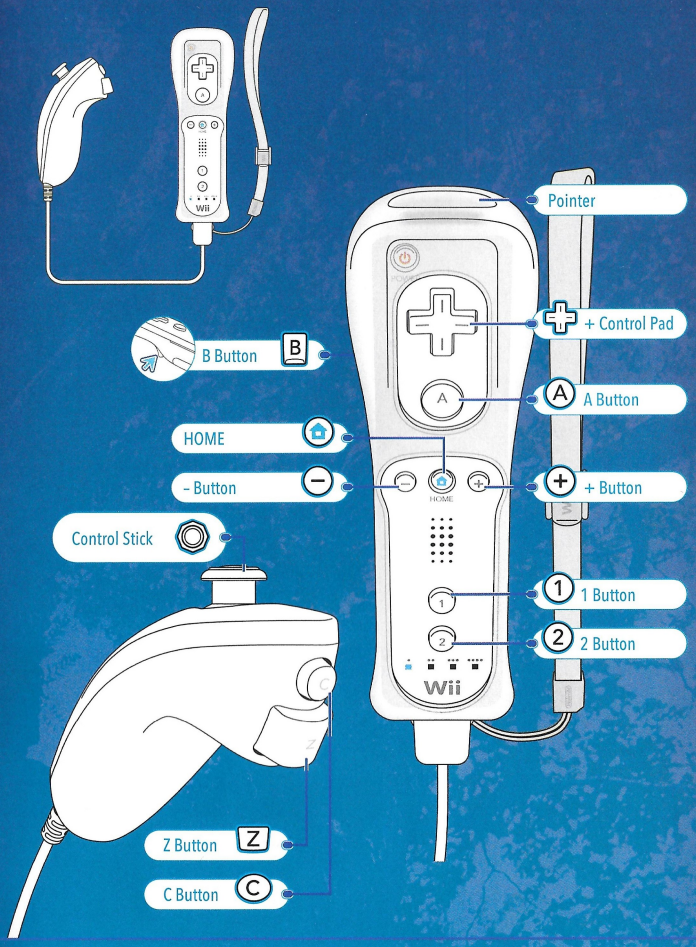
Event Voiceover: Turn character voices during event scenes On/Off.

Subtitle: Turn the subtitles displayed during skits and movies On/Off.

Adjust Screen: Adjust the placement of the screen.

GAME CONTROLS

Wii™ REMOTE / NUNCHUK



Saving the Game

You must have at least 2 blocks of free space in order to save game data.

BASIC CONTROLS

World Map Controls

Control Stick/+Control Pad ..... Choose Destination
A Button ..... Select
B Button ..... Cancel or Map Scroll
C Button ..... Activate Skit
+ Button ..... Display Menu
Pointer ..... Choose destination

Towns and Dungeons Controls

Control Stick ..... (Tilt slightly): Walk
(Fully tilt): Run
+Control Pad ..... Walk
A Button ..... Action
B Button ..... (While holding) Move character to Pointer location
B Button and +Control Pad ..... Run
C Button ..... Activate skit
Z Button then the A Button ..... Raise the Sorcerer's Ring and then activate it
+ Button ..... Display Menus
Pointer ..... Choose character destination

Note: Press and hold the A and B Buttons to skip event movies.

Menu Controls

Control Stick/+Control Pad ..... Move Cursor
A Button ..... Select
B Button ..... Cancel
C Button ..... Change Auto Usage mode for Artes
Z Button ..... Toggle explanations in the Equipment Screen and Item Screen
+ Button or – Button ..... Toggle item categories
1 Button ..... Move scroll bar up and set skill shortcuts in the Skill Screen
2 Button ..... Move scroll bar down and change control modes in the Artes Screen

BASIC CONTROLS

Battle Controls

Control Stick	Move
+Control Pad	Shortcut
A Button	Normal Attack
B Button	Activate Arte
C Button	Activate Unison Arte Attack
Z Button	Guard; Cancel Arte casting
Z Button and Control Stick	Free-Run
+ Button	Display battle menu
– Button	Swap targets or hold button to display enemy information
1 Button	Pause
2 Button	Switch control modes

Battle Menu Controls

Control Stick/+Control Pad	Move Cursor
A Button	Select
B Button	Cancel and Return to battle
C Button	Switch the controlled character
Z Button	Display Help Menus
+ Button	Return to battle
2 Button	Switch control mode

MAPS

WORLD MAPS

Aim the Pointer at the screen, then hold the B Button as you move the Wii™ Remote to "grab" the screen and move the world map.

Choose Destination

Move the cursor by moving the Wii™ Remote. Position the cursor above your chosen destination icon and press the A Button to bring up a confirmation message. While moving, press the B Button to dash, or the A Button to reach your destination immediately.

Choose Destination from List

You can also choose your destination on the world map from a list. Pressing the +Control Pad or the Control Stick will bring up the list. Move the cursor up and down to choose a destination from the list.

(SKITS)

Press the C Button while a skit title is displayed to begin a skit on the world map, or while inside dungeons or towns. Press the C Button or the B Button to cancel a skit in progress.

TOWNS AND DUNGEONS MAPS

Move the character by using the Control Stick or the +Control Pad while in town or in a dungeon. Hold the Control Stick forward or hold the B Button while using the +Control Pad to run.

1) Treasure: To open a treasure, approach it and press the A Button.
2) Save Point: Approach a save point and press the A Button to save the game. There are two types of save points: green and yellow. Green save points fully restore your characters' HP and TP.
3) Enemy: Coming in contact with the enemy will initiate a battle.
4) Cursor: Matches the Pointer's movements.

Dungeon Map Screen

Moving With the Pointer

Point the Wii™ Remote Pointer at the screen to display the cursor. Hold the B Button to move the character towards the location of the cursor.

MAPS

SORCERER'S RING

Once you acquire the Sorcerer's Ring, aim the Wii™ Remote's Pointer at the screen and then press the Z Button to change the cursor into a targeting cursor. Press the A Button while holding the Z Button to shoot at the cursor location.

(SHOOTING AN ENEMY)

If the Sorcerer's Ring's element is favorable against the enemy's elemental attribute, the enemy will become frozen when shot by the Sorcerer's Ring. However, using any other element in these situations will anger the monster, so be careful.

FACILITIES

Inns

Spend money (Gald) to stay the night, and your party will recover full HP and TP.

Shops

Buy and combine items in shops. Talk to the shopkeeper to bring up the menu screen, and choose from the various options.

Shop Menu

- Buy: Buy Items.
- Sell: Sell items in your possession.
- Synthesize: Synthesize items.
- Equip: Equip weapons and armor you are carrying.
- Exit Store: Stop buying items and exit the store.

MAPS

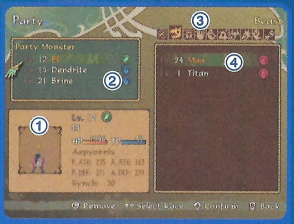
Katz Guild

Use the Katz Guild to change the order of your allied monsters in your party or feed them to increase their powers. You can also undertake Quests. Talk to the Katz and choose "Party", "Cooking" or "Quest" from the menu.

Party

Swap allied monsters in and out of your party (you can have up to four monsters in your party). To remove a monster from you party, select it and press the G Button. If you press the G Button while selecting a monster that is not in your party, they will leave permanently.

1) Monster's Status
2) Monsters in your party: Shows name, level, and elemental attribute.
3) Monster Types: Press the + Button or the – Button to switch between them.
   - Plant
   - Insect
   - Aquatic
   - Demon
   - Ghost
   - Beast
   - Bird
   - Free Form
   - Dragon
   - Magical Being
4) Monsters Not in Party



Monster Status Menu

Cooking

Cook food and feed it to your monsters (you can feed a monster once each time its level increases). Choose the character to cook, and the monster you want to feed. A monster's stats will increase or decrease depending on what you've fed them. Occasionally, monsters will even evolve. Get additional recipes by talking to the Wonder Chef in various places around the world.

Quest

Choose the quest you'd like to undertake from the list. Press the Z Button to view details about the quest, or the A Button to begin the quest. Quests have Ranks in ascending order of difficulty: D -> C -> B -> A -> S.

Note: Each quest can only be undertaken once, so if you fail or cancel the quest, you will not be able to try it again.

MENU

MENU SCREEN

Move the Control Stick or the +Control Pad up or down, then press the A Button to confirm.

1) Evolution Icon: Monsters with this icon will evolve when fed.
2) Character Order: Displays information about your characters. The icon at the upper-left of the portrait indicates their elemental attribute.
   - LV: Current Level
   - HP: Current HP/Maximum HP
   - TP: Current TP /Maximum TP
   - NEXT: EXP required to reach the next level
3) Gameplay Information:
   - PLACE: Current location
   - CHAPTER: Current chapter
   - TIME: Your playtime
   - ENCOUNTERS: Number of enemies encountered
   - HITS: Maximum number of hits achieved in battle
   - GALD: Current money in possession

Menu Screen

CHANGE ORDER

Change the order of your characters by selecting a character, and then choosing the character you want to swap with.

Character Order

The character at the top slot on the Menu Screen (Emil or Marta) will serve as your control character. The characters that are in the first four slots of the Menu Screen will be your battle party. In single-player mode, you will control the character in the first slot.

{ HOW TO PLAY WITH 2-4 PLAYERS }

Up to four players can play in battle using the Wii™ Remotes and Nunchuks. The character used by each player will correspond to their slot on the Menu Screen. Monsters cannot be controlled by players 2–4.

MENU

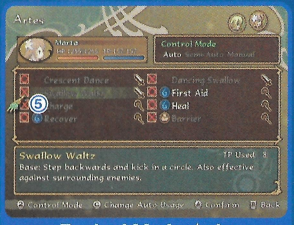
ARTES

Control Mode

1) Character: Change character with +Control Pad or Control Stick
2) Set Artes: Assign up to four Artes
3) Artes Learned: Choose a highlighted Arte and press the C Button to use that Arte
4) Arte Information: Information on the effect, TP consumed, and elemental attribute.

Control Mode: Semi-Auto/Manual

5) Artes Learned: Use a highlighted Arte by pressing the A Button. You can also set each Arte ON/OFF for use in battle.



Control Mode: Auto

Three Control Modes

- Auto: Character will act based upon the battle strategy set by the player.
- Semi-Auto: Player controls the character, but with auto-targeting and movement.
- Manual: All actions are controlled by the player.

{ ARTE TYPES }

STRIKE ARTES: These attack the enemy with a weapon or martial arts. They have short activation times, and can usually be chained with regular attacks.

MAGIC ARTES: These are chant incantations used to attack or heal. Their effects are powerful but they take some time to activate. If an enemy hits you while you are casting, the spell will be cancelled.

MENU

Arte Assignment

Characters set to Semi-Auto or Manual can have up to four Artes assigned. Choose the slot and then select the Arte you would like to assign. Assigned Artes can be activated in battle by using a combination of the Control Stick and the B Button.

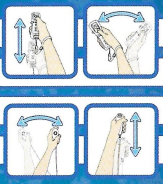
- Use the B Button to activate
- Use the B Button and Control Stick Up to activate
- Use the B Button and Control Stick Down to activate
- Use the B Button and Control Stick Left/Right to activate

Shortcut Assignment

Press the 1 Button to assign shortcuts. Shortcuts can be activated by pressing the +Control Pad or by swinging the Wii™ Remote or Nunchuk while in combat. Choose the slot you would like to use and then select the Arte and character you would like to assign. Up to eight shortcuts can be assigned.

- +Control Pad Up
- +Control Pad Down
- +Control Pad Left
- +Control Pad Right

- Swing Wii™ Remote Up and Down
- Swing Wii™ Remote Left and Right
- Swing Nunchuk Up and Down
- Swing Nunchuk Left and Right



Auto Settings

For characters with control mode set to Auto control mode, select an Arte and press the C Button to turn that Arte ON or OFF in battle. The O icon signals that the Arte can be used in battle, while the X icon indicates that it will not be used in battle.

MENU

EQUIP

1) Character: Press the 1 Button to equip optimum equipment. Change character with the +Control Pad or Control Stick.
2) Equipped Items
3) Equipment List: Items the character can equip.
4) Item Explanation

Equip Menu Screen

Change Equipment

Choose the equipment you would like to change and press the A Button, and then choose the item you would like to equip from the equipment list, and press the A Button to confirm.

SKILLS

1) Character Information: The character's current level and SP/ Maximum SP. Change character with the +Control Pad or Control Stick.
2) Skill Type: Use the + Button or the – Button to change Skill Type
3) Skill List: Displays the name of the skill you have learned and the SP needed to use it
4) Skill Explanation

Skill Menu Screen

Setting Skills

You can set a skill by using SP. Equipped skills will display an "E" mark.

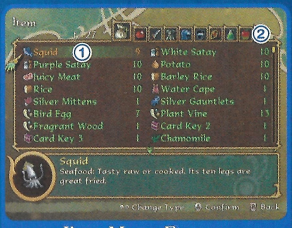
MENU

ITEMS

Press the + Button or the - Button to switch between item types.

1) Item List: Item name and number in inventory.
2) Item Types:

- Newly acquired
- Consumables
- Head Armor
- Accessories
- Precious Items
- Weapons
- Body Armor
- Arm Armor
- Synthesis Materials
- Cooking Ingredients



Item Menu Screen

STRATEGY

1) Change Strategy: Set the actions your character will take while their control mode is set to Auto.
2) Change Formation: Change your formation in battle.

Strategy Menu Screen

STATUS

Check each character's current status and abilities. You can also change your character's Title.

1) Character Name
2) Title
3) Character's Parameters: Numbers represent the character's abilities.

Status Menu Screen

Change Title

For Emil and Marta, move the cursor over their title on the status screen and press the A Button to change it. The title you assign can affect their parameter growth when their level increases.

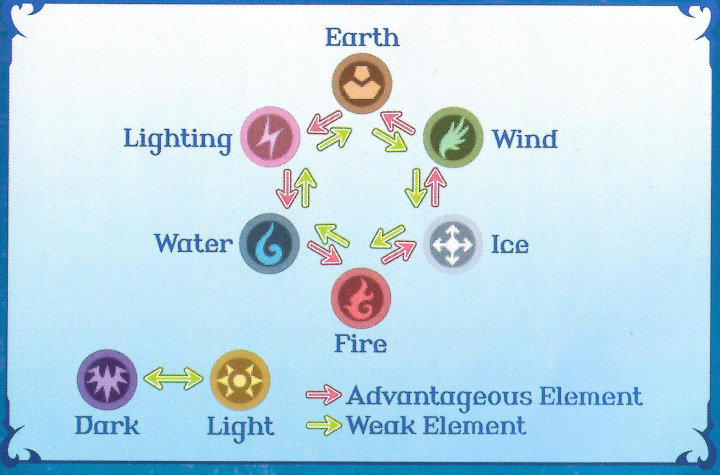
MENU

Parameter List

- LV.: Current Level
- ELEMENT: The character's elemental attribute
- HP: Current/Maximum HP
- TP: Current/Maximum TP
- EXP: Current EXP
- NEXT: EXP required to reach the next level
- P. ATK: Attack power with weapons and Strike Artes
- A. ATK: Attack power when using Magic Artes
- P. DEF: Defense against attacks with weapons and Strike Artes
- A. DEF: Defense against Magic Arte
- DEX: Ability to wear down an enemy's defense and also affect SP increase
- LUCK: Affect critical hit rate
- SYNCH (Monsters only): Determines the rate at which allied monsters will restore an ally's HP or take other actions

About Elements

Each character has one of eight elemental properties. Damage taken from an element you are weak against will cause more damage than normal. Damage taken from an identical element, or one you are advantageous toward, will cause less damage than normal.



MENU

LIBRARY

Contains various gameplay information, such as a list of monsters you have fought against.

Library Menu Screen

Monster Book

Information on monsters you have encountered.

Journal

Journal entry that reviews the story so far.

Current Quest

View the quest you have currently undertaken.

Play Record

View a variety of information about your current playthrough.

SYSTEM

Record or read your save data by choosing Save or Load.

System Menu Screen

Save

Record your current game progress. You can access this menu from the world map or by touching a save point in a dungeon or town.

Load

Load your save data and start the game from a saved data.

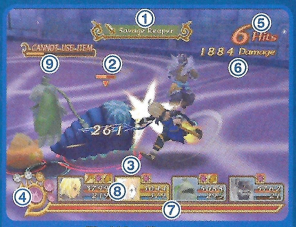
Options

Change various game settings.

BATTLE

BATTLE SCREEN

Press the + Button while in battle to bring up the Battle Menu. Press the 1 Button to pause battle.

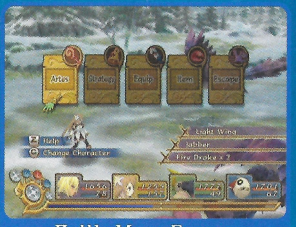


Battle Screen

1) Name of Arte, etc
2) Target Icon: Appears over the enemy targeted by your control character. The gauge represents the enemy's HP.
3) Monster Ring: Shows blue around the feet of allied monsters, and red around the feet of enemies.
4) Elemental Grid
5) Combos: The number of successive attacks you have landed.
6) Damage Value: The amount of damage dealt by your combo.
7) Unison Attack Gauge
8) Ally Status: The top gauge displays current HP, the bottom gauge the current TP. Characters under the influence of status ailments will have their ailment displayed on their icon.
9) Item Use Gauge: Appear when you use an item. You cannot use another item until the gauge runs out.

BATTLE MENU

Press the + Button during battle to bring up the Battle Menu. Bringing up the Battle Menu will pause the game. You can choose an Arte, Equipment or Item to use, what Strategy to take, or you can choose to Escape. You can press the + Button or the B Button to return to combat.



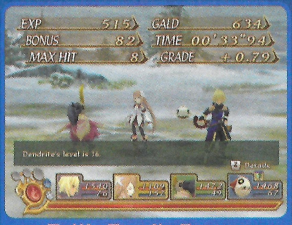
Battle Menu Screen

BATTLE

BATTLE RESULTS

Battle Result Screen Menu Items

- EXP: EXP earned
- BONUS: Additional EXP earned based on your biggest combo
- MAX HIT: Maximum number of hits in your combo
- GALD: Gald earned
- TIME: Amount of time the battle took
- GRADE: Grade earned in battle (Grade Points can be used in the Grade Shop after you clear the game).



Battle Results Screen

Escape (Cancel Escape)

This option allows you to run from combat. The Escape Gauge will appear and you will escape when it is full.

Note: There are some battles from which you can't escape.

Game Over

If all human characters in battle are KO'ed, or Petrified, it's Game Over. You can choose "Return to Title" to return to the Title Menu, or "Load Play Data" to return to your last saved game and try again.

View Enemy Information

Hold down the – Button to pause the battle briefly, and see your current target's HP, elemental attribute, and other information.

BATTLE

ACTIONS

Move
- Control Stick Left, Right

Free-Run
- Z Button and Control Stick

Backstep
- Control Stick Double-Left, Double-Right (backwards)

Jump
- Control Stick Up

(WATCH YOUR CHARACTER'S STATUS)

Certain Strike Artes and Magic Artes will cause your character's status to change. These can hinder you in battle, so you'll want to use items or Artes to cure them. Note: Status effects that raise abilities are in red, those that lower them are in blue.

PHYSICAL AILMENTS

- Poison: Gradually reduces HP.
- Paralyze: Occasionally cannot attack.
- Petrify: Turns to stone and cannot take actions.
- Weak: Saps strength from body, reduces HP greatly.
- Sick: Gradually reduces TP.
- Sealed Arte: Cannot use Artes.
- Shock: Becomes stunned when taking an enemy attack.
- Sleep: Falls asleep and cannot take actions until hit.

MAGICAL AILMENTS

- Attack Up/Down: Raises/lowers attack stat.
- Defense Up/Down: Raises/Lowers defense from physical attacks.
- Magic Up/Down: Raises/lowers magic stat.
- Resist Up/Down: Raises/lowers magic resistance.
- Magic Speed Up/Down: Raises/lowers the speed at which Magic Artes are cast.
- Dexterity Up/Down: Raises/lowers dexterity.
- Movement Speed Up/Down: Raises/lowers movement speed.
- Auto-Resurrect: Automatically revives when KO'ed.

Stun: Becomes stunned and cannot take action for a certain amount of time.

KO: When HP reaches 0, you cannot take actions anymore.

BATTLE

Regular Attacks

Slash
- A Button

Thrust
- Control Stick Down and A Button

Sweep
- Control Stick Left/Right and A Button

Anti-Air Attack
- Control Stick Up and A Button

Jump Attack
- A Button while jumping

THREE COMBO REGULAR ATTACK

You can perform a three-hit combo through regular attacks. The second hit onward will be executed as different attacks than they would normally.

1st Hit
(Control Stick Down + A Button)

2nd Hit
(A Button)

3rd Hit
(A Button)

Guard
- Z Button

Artes
- Control Stick and B Button

Use Shortcut

+Control Pad, swing Wii™ Remote/Nunchuk

BATTLE

(ELEMENTAL GRID)

Check the battlefield's elements with the Elemental Grid. The major element will always be predetermined by your location. Each time you use an Arte that has an elemental property, that Arte's element will be stocked as the battlefield's minor element. The major element will change when there are three of the same minor element.

Unison Attack

- C Button

The Unison Attack gauge fills as you deal or take damage. Press the C Button while the Unison Attack gauge is more than half filled to execute a cooperative Unison Attack.

Mystic Arte

- Hold the B Button after activating an Arcane Arte or while chanting a High Magic Arte

When certain skills are set, you can use a Mystic Arte if you fill up your Unison Attack gauge to maximum. In order to activate a Mystic Arte, you must first have a character use one of the Arcane Artes or High Magic Artes. Hold the B Button down after using the Arcane Arte, or while chanting the High Magic Arte to activate the Mystic Arte.

MONSTER PACTS

MONSTER PACTS

Spellbind will appear when you defeat a monster in battle when the major element and four of the minor elements on the Elemental Grid are the same. After battle, you will be given the option to form a magical pact with that monster. If you succeed, they will join your party.

Pact Magic Enhancements

If you have allied monsters in your party, you can borrow their power while forming a pact.

MONSTER GROWTH

Allied monsters can level up by earning EXP through battle. They can also learn skills and Artes as well. Cook them food at the Katz Guild to increase their stats.

Monster Evolution

Monsters with the orange Evolve Icon, which can be seen in the Main Menu, can evolve. An evolved monster will return to level 1, but they will carry over 20% of their stats, and all of their skills.

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT L'INTÉGRALITÉ DU MODE D'EMPLOI DE LA Wii AVANT D'UTILISER VOTRE SYSTÈME, VOTRE DISQUE DE JEU, OU VOS ACCESSOIRES Wii. CE MODE D'EMPLOI COMPREND D'IMPORTANTES INFORMATIONS SUR VOTRE SANTÉ ET VOTRE SÉCURITÉ.

INFORMATIONS IMPORTANTES CONCERNANT VOTRE SÉCURITÉ: VEUILLEZ LIRE LES PRÉCAUTIONS SUIVANTES AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT NE JOUIEZ À VOS JEUX VIDÉO.

⚠ AVERTISSEMENT - Danger d'attaque

- Même si elles n'ont jamais connu de tels problèmes auparavant, certaines personnes (environ 1 sur 4 000) peuvent être victimes d'une attaque ou d'un évanouissement déclenché par des lumières ou motifs clignotants, et ceci peut se produire pendant qu'elles regardent la télévision ou s'amusent avec des jeux vidéo.
- Toute personne qui a été victime d'une telle attaque, d'une perte de conscience ou de symptômes reliés à l'épilepsie doit consulter un médecin avant de jouer à des jeux vidéo.
- Les parents doivent surveiller leurs enfants pendant que ces derniers jouent avec des jeux vidéo. Arrêtez de jouer et consultez un médecin, si vous ou votre enfant présentez les symptômes suivants:

Convulsions	Tics oculaires ou musculaires	Perte de conscience
Troubles de la vue	Mouvements involontaires	Désorientation

- Pour diminuer les possibilités d'une attaque pendant le jeu :
  1. Tenez-vous aussi loin que possible de l'écran.
  2. Jouez sur l'écran de télévision le plus petit disponible.
  3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou avez besoin de sommeil.
  4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
  5. Interrompez chaque heure de jeu par une pause de 10 à 15 minutes.

⚠ AVERTISSEMENT - Blessures dues aux mouvements répétitifs et tension oculaire

Les jeux vidéo peuvent irriter les muscles, les poignets, la peau ou les yeux. Veuillez suivre les instructions suivantes afin d'éviter des problèmes tels que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien, l'irritation de la peau ou la tension oculaire :

- Évitez les périodes trop longues de jeu. Les parents devront s'assurer que leurs enfants jouent pendant des périodes adéquates.
- Même si vous ne croyez pas en avoir besoin, faites une pause de 10 à 15 minutes à chaque heure de jeu.
- Si vous éprouvez fatigue ou douleur au niveau des mains, des poignets, des bras ou des yeux, ou si vous ressentez des symptômes tels que fourmillements, engourdissements, brûlures ou courbatures, cessez de jouer et reposez-vous pendant plusieurs heures avant de jouer de nouveau.
- Si vous ressentez l'un des symptômes mentionnés ci-dessus ou toute autre gêne pendant que vous jouez ou après avoir joué, cessez de jouer et consultez un médecin.

⚠ ATTENTION - Nausée

Jouer à des jeux vidéo peut causer étourdissement et nausée. Si vous ou votre enfant vous sentez étourdi ou nauséeux pendant le jeu, cessez de jouer immédiatement et reposez-vous. Ne conduisez pas et n'entreprenez pas d'autres activités exigeantes avant de vous sentir mieux.

INFORMATIONS LÉGALES IMPORTANTES Ce jeu Nintendo n'est pas conçu pour s'utiliser avec un appareil non-autorisé. L'utilisation d'un tel appareil invalidera votre garantie de produit Nintendo. Toute copie d'un jeu Nintendo est illégale et strictement interdite par les lois domestiques et internationales régissant la propriété intellectuelle. Les copies de "sauvegarde" ou d'"archivage" ne sont pas autorisées et ne sont pas nécessaires à la protection de vos logiciels. Tout contrevenant sera poursuivi.

CE SCEAU OFFICIEL EST VOTRE GARANTIE QUE LE PRÉSENT PRODUIT EST AGRÉÉ OU MANUFACTURÉ PAR NINTENDO. RECHERCHEZ-LE TOUJOURS QUAND VOUS ACHETEZ DES APPAREILS DE JEU VIDÉO, DES ACCESSOIRES, DES JEUX ET D'AUTRES PRODUITS CONNEXES.

Tales of Symphonia®: Dawn of the New World™ & © 2003-2008 NAMCO BANDAI Games Inc.
© Kosuke Fujishima
The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.

TEEN ADOLESCENTS
T
CONTENT RATED BY CONTENU ÉVALUÉ PAR
ESRB

Nintendo, Wii and the Official Seal are trademarks of Nintendo. © 2006 Nintendo.

Sous licence de Nintendo

⚠ *AVERTISSEMENT: UTILISATION DE LA DRAGONNE*

Veuillez utiliser la dragonne pour éviter de blesser quiconque ou d'endommager les objets se trouvant à proximité ou la Télécommande Wii au cas où vous lâcheriez celle-ci accidentellement au cours d'une partie.

Suivez aussi les recommandations suivantes:

- *Assurez-vous que chaque joueur attache la dragonne correctement lorsque c'est à son tour de jouer.*
- *Ne lâchez pas la Télécommande Wii au cours d'une partie.*
- *Essuyez-vous les mains si celles-ci transpirent.*
- *Faites assez de place autour de vous, dans la pièce où vous jouez, et assurez-vous qu'il n'y a pas d'autres personnes ou d'objets dans les zones où vous vous déplacez.*
- *Tenez vous à au moins un mètre de la télévision.*
- *Utilisez la Couverture de la Télécommande Wii.*

MISE A JOUR DU MENU SYSTEME

Veuillez noter que lors de la première insertion du Disque du jeu dans la console Wii, la Wii vérifie si vous possédez le dernier menu système, et un écran de mise à jour du système Wii s'affiche au besoin. Pour continuer, appuyez sur OK.

TABLE DES MATIÈRES

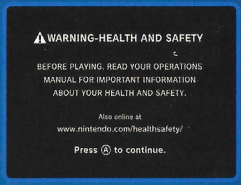
Démarrage du jeu.....26
Introduction.....27
Commencer.....28
Commandes.....29
Contrôles.....30
Cartes.....32
Menu.....35
Combat.....42
Pactes de monstre.....47
Crédits.....48
Garantie.....49

DÉMARRAGE DU JEU

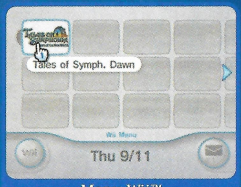
DÉMARRAGE DU JEU

1. Insérez le disque Tales of Symphonia®: Dawn of the New World™ dans la fente de chargement. La Wii™ s'allumera automatiquement et l'écran montré sur la droite apparaîtra. Lisez attentivement ce qui est indiqué sur l'écran et appuyez sur le bouton A.

   Remarque : L'écran montré sur la droite apparaîtra également si vous insérez le disque après avoir allumé la Wii™.

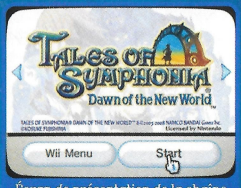

WARNING-HEALTH AND SAFETY
BEFORE PLAYING, READ YOUR OPERATIONS MANUAL FOR IMPORTANT INFORMATION ABOUT YOUR HEALTH AND SAFETY.
Also online at
www.nintendo.com/healthsafety/
Press Ⓐ to continue.

2. Sur le Menu Wii™, pointez le curseur sur la Chaîne Disques et appuyez sur le bouton A.



Menu Wii™

3. Lorsque l'écran de présentation de la chaîne apparaît, pointez le curseur sur "Démarrer" et appuyez sur le bouton A.



Écran de présentation de la chaîne

4. Lorsque l'écran Utilisation de la dragonne apparaît, effectuez les préparations nécessaires puis appuyez sur le bouton A.

Allow adequate room around you during game play.
Put on and tighten the wrist strap.
Hold the Wii Remote securely and do not let go of it.
Use the Wii Remote Jacket.
Écran Utilisation de la dragonne

INTRODUCTION

L'HISTOIRE

Par des temps anciens, le monde avait été divisé de moitié selon le mandat du paradis, puis fût restauré par l'Élu de la Régénération. A la place de l'arbre géant Kharlan qui avait été détruit, on assista à la naissance d'un nouvel Arbre du Monde.

Avec ce nouveau monde réunifié vint également un nouveau chaos. Avant que ce monde soit restauré, le monde de Tethe'alla était prospère, alors que le monde de Sylvarant déclinait. Ce fossé entre civilisations força ces peuples à la division au fur et à mesure que le temps s'écoulait.

PERSONNAGES

Emil Castagnier

Il perdit ses parents durant l'Épuration du Sang qui survint dans la ville de Palmacosta. Il montre une personnalité au caractère franc, et une innocence qui lui fait croire tout ce qui lui est dit. Généralement lâche, il ne réussit rien de tout ce qui demande force et courage.

Marta Lualdi

Marta est une jeune fille qui perdit sa mère lorsque l'Arbre Merveilleux tomba dans le chaos. Déterminée et n'éprouvant aucune peur à se faire entendre, elle n'est satisfaite que lorsqu'elle pense aux choses de manière absolue. Elle hait Colette, qui tua sa mère, et Lloyd qui attaqua Palmacosta.

Tenebrae

Un être de l'ombre, Tenebrae est l'un des Centurions qui accompagne l'esprit Ratatosk. De tempérament calme, il aime aussi les blagues et peut se montrer sociable, ce qui montre qu'il possède un côté humain.

COMMENCER

MENU TITRE

Nouvelle partie

Commencer une nouvelle partie depuis le début.

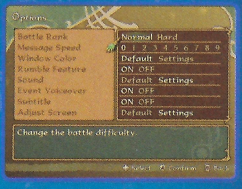
Remarque : lorsque vous commencez une nouvelle partie, vous aurez la possibilité de charger des données depuis Tales of Symphonia® pour la Nintendo GameCube et de recevoir une récompense au début de la partie. Si vous disposez d'une carte mémoire contenant des données de jeu, insérez la carte dans la fente A pour carte mémoire Nintendo GameCube et appuyez sur le bouton A.

Chargement

Choisissez les données de jeu sauvegardées pour charger le jeu depuis l'écran de chargement.

1) Données sauvegardées : les chiffres représentent votre durée de jeu.
2) Équipiers de jeu : Affiche vos équipiers. Les icônes d'animaux représentent les monstres de votre équipe.
3) Informations de jeu : Affiche le niveau de jeu actuel, l'argent en votre possession, et le lieu.
4) Informations personnages : Affiche le nom, niveau, HP, et TP de chaque personnage de la partie combat.

Personnaliser



Niveau de combat : permet de régler la difficulté des combats à "Normal" ou "Difficile". Le niveau "Maniaque" peut être déverrouillé.

Vitesse des messages : permet de changer la vitesse à laquelle les messages sont affichés.

Couleur de la fenêtre : choisissez "Réglages" pour changer librement la couleur de la fenêtre.

Vibrations : activez les vibrations de la Wii Remote.

Son : choisissez "Réglages" pour changer le BGM durant le jeu (sauf pendant les animations) ainsi que le volume des voix.

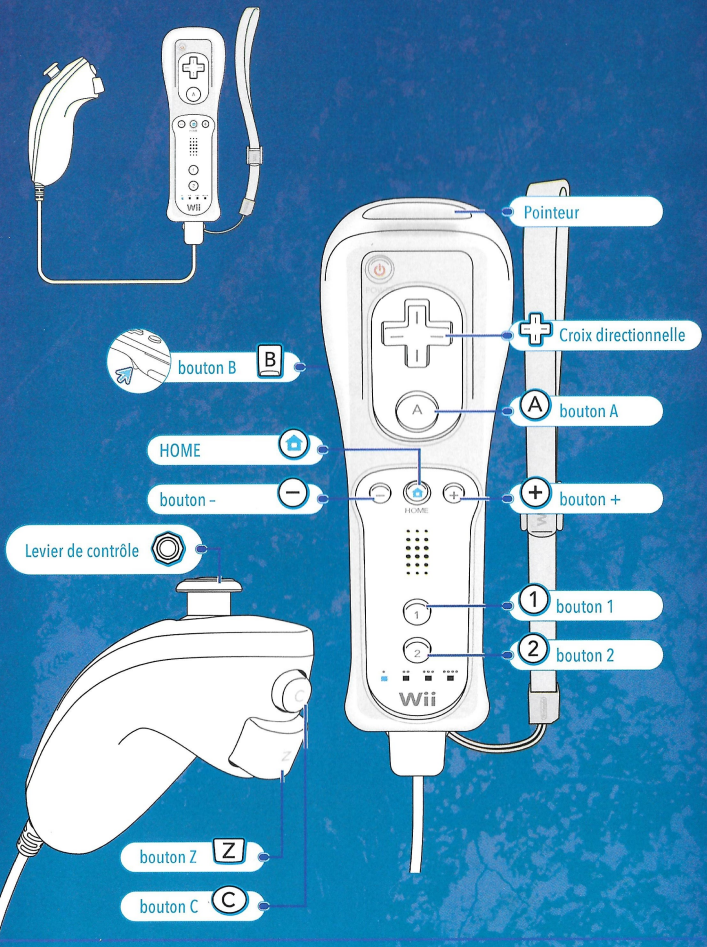
Commentaires durant les animations : choisissez d'entendre ou de masquer les voix des personnages durant les scènes cinématiques.

Sous-titres : affichez les sous-titres durant scènes et animations.

Ajustement de l'écran : ajustez les dimensions de l'écran.

COMMANDES

TÉLÉCOMMANDE Wii™/NUNCHUK



Sauvegarder le Jeu

Il vous faut au moins 2 blocks d'espace libre pour sauvegarder les données de jeu.

BASIC CONTROLS

Contrôles de la Carte du Monde

Levier de contrôle / Croix directionnelle	Choisir une destination
Bouton A	Sélectionner
Bouton B	Annuler ou faire défiler la Carte
Bouton C	Activer animation
Bouton +	Afficher le Menu
Pointeur	Choisir destination

Contrôles des Villes et Donjons

Stick directionnel	(Légère pression) : Marcher (Forte pression) : Courir
Croix directionnelle	Marcher
Bouton A	Actionner
Bouton B	(Maintenu) : Déplacer le personnage jusqu'à l'endroit indiqué par le pointeur.
Bouton B et Croix directionnelle	Courir
Bouton C	Activer animation
Bouton Z puis Bouton A	Lever l'Anneau du Sorcier puis l'activer
Bouton +	Afficher les Menus
Pointeur	Choisir la destination du personnage

Appuyez sur les boutons A et B et maintenez-les enfoncés pour éviter les animations.

Contrôles des Menus

Levier de contrôle / Croix directionnelle	Déplacer le curseur
Bouton A	Sélectionner
Bouton B	Annuler
Bouton C	Changer en Mode Automatique pour utiliser les Artes
Bouton Z	Basculer entre les informations dans l'écran Équipement et l'écran Objets
Bouton + ou bouton -	Basculer entre les différentes catégories d'objets
Bouton 1	Déplacer la barre de défilement vers le haut et régler les raccourcis de l'écran Compétences
Bouton 2	Déplacer la barre de défilement vers le bas et changer les modes de contrôle de l'écran Artes

BASIC CONTROLS

Contrôles pendant les combats

Levier de contrôle ..... Se déplacer

Croix directionnelle ..... Raccourci

Bouton A ..... Attaque normale

Bouton B ..... Activer Arte

Bouton C ..... Activer Attaque collective

Bouton Z ..... Garde

Bouton Z et Levier de contrôle ..... Course libre

Bouton + ... Afficher le menu combat

Bouton – ..... Changer de cible ou maintenir le bouton enfoncé pour afficher les informations de votre ennemi

Bouton 1 ..... Pause

Bouton 2 ..... Changer de mode de contrôle

Contrôles du menu Combat

Levier de contrôle / Croix directionnelle ..... Déplacer le curseur

Bouton A ..... Sélectionner

Bouton B ..... Annuler et Retourner au combat

Bouton C ..... Changer de personnage

Bouton Z ..... Afficher les Menus d'Aide

Bouton + ... Retourner au combat

Bouton 2 ..... Changer de mode de contrôle

CARTES

CARTE DU MONDE

Dirigez le Pointeur vers l'écran, puis appuyez sur le bouton B en utilisant la télécommande Wii™ Remote pour "saisir" cet écran et faire bouger la Carte du Monde.

Choisir une Destination

Déplacez le curseur en utilisant la télécommande Wii™ Remote. Positionnez le curseur sur l'icône de la destination de votre choix puis appuyez sur le bouton A pour obtenir un message de confirmation. Durant vos mouvements, appuyez sur le bouton B pour accélérer, ou sur le bouton A pour vous rendre immédiatement à votre destination.

Choisir une Destination à partir d'une liste

Vous pouvez aussi choisir une destination de la Carte du Monde à partir d'une liste. Faites apparaître la liste en appuyant sur la croix directionnelle ou le levier de contrôle. Déplacez le curseur vers le haut ou vers le bas pour choisir une destination de la liste.

{ ANIMATIONS }

Appuyez sur le bouton C lorsque le titre d'une animation s'affiche pour lancer une animation quand vous êtes sur la Carte du Monde ou à l'intérieur des donjons et villes. Appuyez sur le bouton C ou sur le bouton B pour quitter l'animation en cours.

CARTES DES VILLES ET DONJONS

Lorsque vous vous trouvez dans une ville ou un donjon, déplacez le personnage en utilisant le levier de contrôle ou la croix directionnelle. Maintenez le levier de contrôle vers l'avant ou appuyez sur le bouton B en utilisant la croix directionnelle pour courir.

Dungeon Town Screen

1) Trésor : Pour révéler un trésor, approchez-le puis appuyez sur le bouton A.
2) Point de sauvegarde : Approchez un point de sauvegarde et appuyez sur le bouton A pour sauvegarder. Il y a deux types de point de sauvegarde : vert et jaune. Les points de couleur verte restaurent les capacités de HP et TP de vos personnages.
3) Ennemi : À l'approche d'un ennemi, un combat sera initialisé.
4) Curseur : Correspond aux mouvements du Pointeur.

Se déplacer avec le Pointeur

Dirigez le pointeur de la télécommande Wii™ Remote vers l'écran pour afficher le curseur. Maintenez le bouton B appuyé pour diriger le personnage vers l'endroit indiqué par le curseur.

CARTES

L'ANNEAU DU SORCIER

Une fois l'Anneau du Sorcier en votre possession, dirigez le Pointeur de la télécommande Wii™ Remote vers l'écran puis appuyez sur le Bouton Z pour le verrouiller en curseur cible. Appuyez sur le bouton A en maintenant le bouton Z appuyé pour lancer des flammes à l'endroit où se trouve le curseur.

(TIRER SUR UN ENNEMI)

Si l'élément de l'Anneau du Sorcier se montre favorable à l'encontre de l'attribut élémentaire de l'ennemi, ce dernier gèlera si l'Anneau du Sorcier le frappe. Cependant, utiliser un autre élément dans ces situations rendra le monstre plus agressif, soyez donc vigilant.

VILLES ET DONJONS

Endroits

Utilisez votre argent (Gald) pour y passer la nuit, et votre équipier recouvrera le maximum de HP et de TP.

Magasins

Faites vos achats et associez les éléments dans les magasins. Adressez-vous au tenancier pour afficher le menu. Faites ensuite votre choix parmi les options disponibles.

Menu Magasin

- Acheter : Acheter des objets.
- Vendre : Vendre des objets.
- Synthétiser : Synthétiser des objets.
- S'Équiper : S'équiper des armes et protections que vous possédez.
- Sortir du magasin : Arrêter les achats d'objets et quitter le magasin.

CARTES

Guilde Katz

Utilisez la Guilde Katz pour modifier l'ordre des monstres alliés avec qui vous faites équipe ou pour les nourrir pour accroître leurs pouvoirs. Vous pouvez aussi entreprendre des Quêtes. Parlez au Katz et choisissez "Ordre" "Cuisiner" ou "Quête" à partir du menu.

Ordre

Basculer vos monstres alliés à l'intérieur ou hors de votre équipe (vous pouvez avoir jusqu'à quatre monstres dans votre équipe). Pour ôter un monstre de votre équipe, sélectionnez-le puis appuyez sur le bouton C. Si vous appuyez sur le bouton C alors que vous sélectionnez un monstre qui n'est pas dans votre équipe, il partira de façon permanente.

1) Statut des monstres
2) Monstres de votre équipe : Affiche nom, niveau et attribut élémentaire.
3) Types de monstres : Appuyez sur le bouton + ou sur le bouton – pour changer de type de monstres.
   - Plante
   - Insecte
   - Aquatique
   - Démon
   - Fantôme
   - Créature
   - Oiseau
   - Forme aléatoire
   - Dragon
   - Être magique
4) Monstres non attribués

Menu Statut des monstres

Cuisiner

Cuisinez et nourrissez vos monstres (vous pouvez nourrir un monstre une fois à chaque augmentation de son niveau). Choisissez le personnage qui cuisinera, ainsi que le monstre que vous voulez nourrir. Les statistiques d'un monstre augmenteront ou diminueront en fonction de ce que vous lui donnerez à manger. Occasionnellement, les monstres évolueront.

Quête

Choisissez la quête que vous désirez entreprendre depuis la liste. Appuyez sur le bouton Z pour visualiser les détails de la quête, ou le bouton A pour commencer la quête. Les quêtes présentent un classement dans l'ordre croissant de difficulté : D -> C -> B -> A -> S.

Remarque : Chaque quête peut être menée qu'une seule fois, donc si vous échouez ou annulez une quête, vous ne pourrez pas la recommencer.

MENU

MENU ÉCRAN

Actionnez le levier de contrôle ou la croix directionnelle vers le haut ou vers le bas, puis appuyez sur le bouton A pour confirmer.

Menu Écran

1) Icône d'évolution : Les monstres présentant cette icône se transformeront après avoir été nourris.
2) Ordre des personnages : Affiche les informations concernant vos personnages. L'icône à la gauche supérieure de l'écran indique leur attribut élémentaire.
   - LV : Niveau actuel
   - HP : HP actuels/HP maximum
   - TP : TP actuels/TP maximum
   - Prochain : EXP nécessaire pour atteindre le niveau suivant.
3) Informations de jeu :
   - LIEU : Lieu actuel
   - CHAPITRE : Chapitre actuel
   - DURÉE : Votre durée de jeu
   - RENCONTRES : Nombre d'ennemis rencontrés
   - COUPS : Nombre maximum de coups portés durant les combats
   - GALD : Devise actuelle

CHANGER ORDRE

Changez l'ordre de vos personnages en sélectionnant un personnage, puis en sélectionnant à nouveau l'autre personnage que vous voulez utiliser.

Ordre personnage

Le personnage situé dans le segment supérieur de l'écran (Emil ou Marta) sera votre personnage principal. Les personnages situés dans les quatre premiers segments du Menu Écran seront vos équipiers. En mode un joueur, vous contrôlerez le personnage situé dans le premier segment.

{ COMMENT JOUER À 2-4 JOUEURS }

Jusqu'à quatre joueurs peuvent participer à un combat en utilisant les télécommandes Wii™ Remotes et les Nunchuks. Le personnage utilisé par chaque joueur correspond à son segment du Menu Écran.

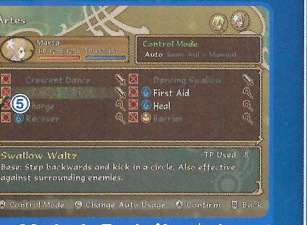
MENU

ARTES

Mode de Contrôle

1) Personnage : Changer de personnage avec la croix directionnelle ou le levier de contrôle
2) Attribuer des Artes : Assigner jusqu'à quatre Artes
3) Artes acquis - De gauche à droite : choisissez un Arte mis en valeur puis appuyez sur le bouton C pour l'utiliser.
4) Informations sur les Artes - Informations sur l'effet, TP consumés et l'attribut élémentaire.
5) Artes acquis : Utilisez un Arte mis en valeur en appuyant sur le bouton A. Vous pouvez aussi régler chaque Arte sur ON/OFF pour les utiliser lors des combats.

Mode de Contrôle : Semi-auto/Manuel



Mode de Contrôle : Auto

Trois Modes de Contrôle

- Auto: Les personnages agiront selon la stratégie de combat décidée par le joueur.
- Semi-Auto: Le joueur contrôle son personnage, mais à l'aide de mouvements et de cibles automatiques.
- Manuel: Toutes les actions sont contrôlées par le joueur.

(TYPES D'ARTES)

ARTES PHYSIQUES : Attaquent l'ennemi avec une arme ou en faisant usage d'arts martiaux. Ils ont une période d'activation courte et peuvent être enchaînés avec des attaques classiques.

ARTES MAGIQUES : Il s'agit de chants et incantations utilisés pour attaquer ou se rétablir. Leurs effets sont puissants mais le temps d'activation est plus long. Si un ennemi vous attaque alors que vous procédez à une incantation, le chant sera stoppé.

MENU

Attribution des Artes

Les personnages réglés en Semi-Auto ou Manuel peuvent se voir assigner jusqu'à quatre Artes. Choisissez le segment puis sélectionnez l'Arte que vous voulez attribuer. Les Artes déjà attribués peuvent être activés lors de combats en utilisant le levier de contrôle et le bouton B simultanément.

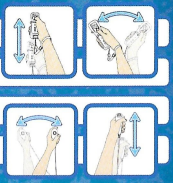
- Appuyez sur le bouton B pour activer
- Appuyez sur le bouton B et maintenez le levier de contrôle vers le haut pour activer
- Appuyez sur le bouton B et maintenez le levier de contrôle vers le bas pour activer
- Appuyez sur le bouton B et maintenez le levier de contrôle à gauche/droite pour activer

Attribution d'un raccourci

Appuyez sur le bouton 1 pour assigner des raccourcis. Les raccourcis peuvent être activés en utilisant la croix directionnelle ou en déplaçant la Wii™ Remote ou le Nunchuk lors de combats. Choisissez le segment de votre choix puis sélectionnez l'Arte et le personnage que vous voulez assigner.

- Croix directionnelle vers le haut
- Croix directionnelle vers le bas
- Croix directionnelle vers la gauche
- Croix directionnelle vers la droite

- Déplacez la Wii™ Remote de haut en bas
- Déplacez la Wii™ Remote de gauche à droite
- Déplacez le Nunchuk de haut en bas
- Déplacez le Nunchuk de gauche à droite



Réglages automatiques

Pour les personnages dont le mode de contrôle est réglé en Auto, sélectionnez un Arte et appuyez sur le bouton C pour activer/désactiver cet Arte lors de combats. L'icône O vous signale lorsque l'Arte peut être utilisé en combat, alors que l'icône X indique qu'il ne sera pas utilisé lors de combats.

MENU

ÉCRAN S'ÉQUIPER

1) Personnage : Appuyez sur le bouton 1 pour obtenir l'équipement optimum. Changez de personnage avec la croix directionnelle ou le levier de contrôle .
2) Objets équipés
3) Liste des équipements : Objets dont le personnage peut s'équiper.
4) Explication de l'objet

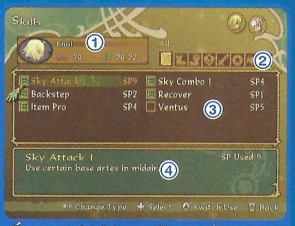
Écran du Menu Équipe

Changer d'équipement

Choisissez l'équipement que vous voulez modifier et appuyez sur le bouton A. Choisissez ensuite l'objet que vous voulez utiliser depuis la liste d'équipements, puis appuyez sur le bouton A pour confirmer.

COMPÉTENCES

1) Informations sur les personnages : Il s'agit du niveau actuel de l'SP personnage ainsi que de son SP/SP maximum. Changez de personnage avec la croix directionnelle ou le levier de contrôle.
2) Type de compétence : Utilisez le bouton + ou le bouton – pour changer de type de compétence
3) Liste de compétences : Permet d'afficher le nom de la compétence que vous avez acquis ainsi que du SP dont vous avez besoin pour l'utiliser.
4) Détails de la compétence



Écran du Menu Compétences

Réglage des compétences

Vous pouvez régler une compétence en utilisant du SP. Les compétences configurées seront marquées d'un "E".

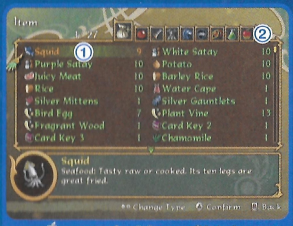
MENU

ÉCRAN OBJETS

Appuyez sur le bouton + ou le bouton - pour basculer entre différents types d'objets.

1) Liste d'objets : Nom de l'objet et quantité présente dans l'inventaire.
2) Types d'objets :

- Récemment acquis
- Consommables
- Armure de la tête
- Accessoires
- Objets précieux
- Armes
- Armure du corps
- Armure du bras
- Matériaux de synthèse
- Ingrédients de cuisine



Écran du Menu Objets

STRATÉGIE

1) Changer de stratégie : Régler les actions que vos personnages exécuteront lorsque leur mode de contrôle est configuré sur Auto.
2) Changer de formation : Change votre formation lors de combats.

Écran du Menu Stratégie

STATUT

Vérifiez le statut actuel et les aptitudes de chaque personnage. Vous pouvez aussi modifier le titre de votre personnage.

1) Nom du personnage
2) Titre
3) Paramètres du personnage : Les chiffres représentent les aptitudes du personnage.

Écran du Menu Statut

Changer Titre

Pour Emil et Marta, déplacez le curseur sur leur titre dans l'écran statut puis appuyez sur le bouton A pour le modifier. Le titre que vous assignez peut affecter leur paramètre de croissance lorsque leur niveau augmente.

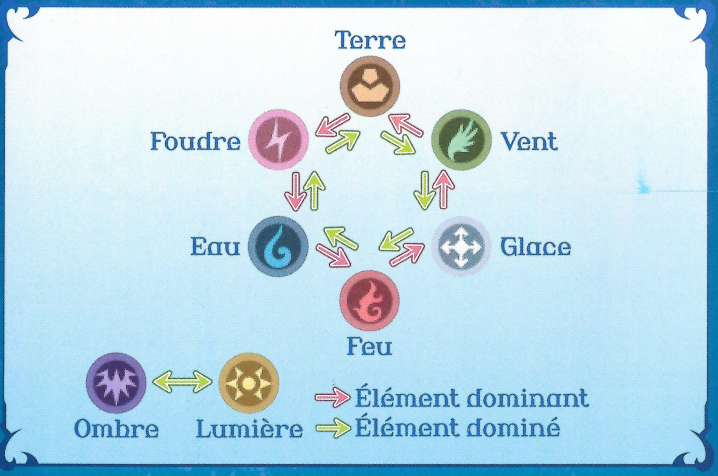
MENU

Liste des paramètres

- LV. : Niveau actuel
- ELÉMENT : Attribut élémentaire du personnage
- HP : HP Actuels/Maximum
- TP : TP Actuels/Maximum
- EXP : EXP Actuelle
- NEXT : EXP nécessaire pour atteindre le niveau suivant.
- P. ATK : Puissance d'attaque avec armes et Artes Physiques
- M. ATK : Puissance d'attaque lors de l'utilisation d'Artes Magiques
- P. DEF : Défense contre des attaques armées
- M. DEF : Défense contre des Artes Magiques
- DEX : Habilité à défaire la défense d'un ennemi et d'affecter sa montée de SP
- LUCK : Affecte le taux de coups critiques
- SYNCH (seulement monstres) : Détermine le taux par lequel un monstre allié restaurera la HP d'un allié ou effectuera d'autre actions.

A propos des éléments

Chaque personnage possède une des huit propriétés élémentaires. Les dommages causés par un élément auquel vous êtes sensible seront plus importants que les autres. Les dommages causés par un élément identique, ou par un élément que vous dominez, seront moins importants que les autres.



MENU

LIBRAIRIE

Contient plusieurs informations de jeu, comme la liste des monstres que vous avez combattus.

Library Menu Screen

Livre de monstres

Informations sur les monstres que vous avez rencontrés.

Journal

Journal de bord résumant l'histoire jusqu'au moment présent.

Quête actuelle

Visualisez la quête que vous avez entrepris.

Progression

Consultez des informations sur votre avancée dans le jeu.

INFORMATION

Enregistrez ou chargez vos données de sauvegarde en choisissant Sauver ou Charger.

System Menu Screen

Sauver

Enregistrez votre actuelle avancée dans le jeu. Vous pouvez accéder à ce menu depuis la carte du monde ou en utilisant un point de sauvegarde dans un donjon ou une ville.

Charger

Chargez vos données de sauvegarde et commencez à jouer depuis des données sauvegardées.

Personnaliser

Modifiez les différents réglages du jeu.

COMBAT

ÉCRAN COMBAT

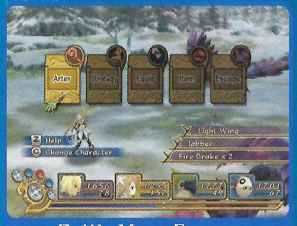
Appuyez sur le bouton + lors d'un combat pour afficher le Menu Combat. Appuyez sur le bouton 1 pour mettre le combat en pause.

Battle Screen

1) Nom de l'Arte, etc
2) Icône Cible : Apparaît sur l'ennemi pris pour cible par votre personnage. La jauge représente les HP de l'ennemi.
3) Cercle des monstres : De couleur bleue autour des pieds de monstres alliés, et de couleur rouge autour des pieds de vos ennemis.
4) Grille Élémentaire
5) Combos: Il s'agit du nombre d'attaques successives que vous avez réussies.
6) Dommages : Quantité de dommages causés par votre combo.
7) Jauge d'attaque collective
8) Statut allié : La jauge du haut affiche les HP actuels, la jauge du bas les TP actuels. Les personnages sous l'influence du statut d'affection auront leur affection affichée sur leur icône.
9) Jauge d'utilisation d'un objet : Apparaît lorsque vous utilisez un objet. Vous ne pouvez utiliser un autre objet que lorsque cette jauge expire.

MENU COMBAT

Appuyez sur le bouton + lors d'un combat pour afficher le Menu Combat. En affichant le Menu Combat le jeu se mettra en pause. Vous pouvez choisir un Arte, un équipement ou un objet, une stratégie à employer, ou choisir Échapper. Vous pouvez appuyer sur le bouton + ou le bouton B pour retourner au combat.



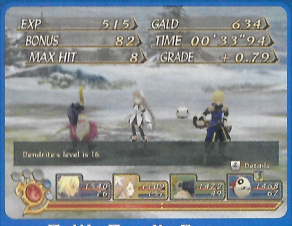
Battle Menu Screen

COMBAT

RÉSULTATS DES COMBATS

Éléments du menu Résultats des combats

- EXP : EXP acquise
- BONUS : EXP additionnelle acquise, basée sur votre combo le plus fort
- MAX HIT : Nombre maximum de coups composant votre combo
- GALD : Gald gagné
- TIME : Durée du combat
- GRADE : Grade acquis durant le combat (les grades peuvent être utilisés au magasin des grades après avoir terminé le jeu).



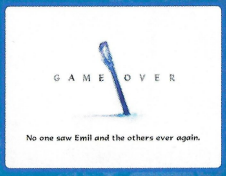
Battle Results Screen

Échapper (Annuler Échapper)

Cette option permet de quitter le combat. À l'apparition de la jauge Échapper, vous ne pourrez sortir que lorsque celle-ci est pleine.

Remarque : Il existe des combats que vous ne pouvez quitter.

Game Over



Si tous les personnages humains du combat sont KO, ou pétrifiés, c'est GAME OVER. Vous pouvez choisir de « Retourner au Titre » pour retourner au Menu Titre, ou de « Charger les données du jeu » pour retourner au dernier point de sauvegarde et recommencer.

Voir les informations des ennemis

Maintenez appuyé le bouton - pour mettre en pause le combat, et consulter l'actuel HP, l'attribut élémentaire, et les autres informations de votre cible.

COMBAT

ACTIONS

Se déplacer
- Levier de contrôle Gauche, Droit

Course libre
- bouton Z et levier de contrôle

Pas en arrière
- Levier de contrôle deux fois à gauche, deux fois à droite (en arrière)

Sauter
- Levier de contrôle vers le haut

{ VOIR LE STATUT DE VOTRE PERSONNAGE }

Certains Artes Physiques et magiques provoqueront un changement de statut de votre personnage. Ces derniers peuvent vous faire obstacle lors de combats, et vous aurez à utiliser des objets ou Artes pour les rétablir. *Les effets de statut augmentant les performances sont en rouge, ceux qui les diminuent sont en bleu.

AFFECTIONS PHYSIQUES

- Empoisonnement : Réduit peu à peu les HP.
- Paralysie : Empêche momentanément l'attaque.
- Pétrification : Rend dur comme de la pierre et empêche toute action.
- Faiblesse : Sape la force de votre corps, réduit les HP.
- Maladie : Réduit peu à peu les TP.
- Artes bloqués : Ne peut utiliser aucun Arte.
- Choc : Reste sous le choc lorsqu'un ennemi attaque.
- Sommeil : Rentre dans un sommeil et empêche toute action jusqu'à ce qu'un coup soit reçu.

AFFECTIONS MAGIQUES

- Attaque Haut/Bas : Augmente/Réduit le statistique d'attaque.
- Défense Haut/Bas : Augmente/Réduit les capacités de défense face aux attaques physiques.
- Magie Haut/Bas : Augmente/Réduit les statistiques de magie.
- Résistance Haut/Bas : Augmente/Réduit la résistance à la magie.
- Vitesse de Magie Haut/Bas : Augmente/Réduit la vitesse à laquelle les Artes Magiques sont initiés.
- Dextérité Haut/Bas : Augmente/Réduit la dextérité.
- Vitesse de Mouvement Haut/Bas : Augmente/Réduit la vitesse de mouvement.
- Auto-régénération : Régénération automatique après un KO.

Abasourdi : Reste sous le choc et empêche toute action pendant un certain moment.

KO: Lorsque votre HP est à zéro, toute action est empêchée.

COMBAT

Attaque normale

Entailler
- Bouton A

Porter un coup
- Levier de contrôle vers le bas et bouton A

Tournoyer
- Levier de contrôle gauche/droite et bouton A

Attaque anti-aérienne
- Levier de contrôle vers le haut et bouton A

Attaque en sautant
- Bouton A en sautant

ATTAQUE NORMALE À TROIS COMBOS

Vous pouvez effectuer un combo à trois coups à travers une attaque normale. A partir du second coup porté, l'attaque sera exécutée de façon différente.

1er Coup
(Levier de contrôle vers le bas + bouton A)

2ème Coup
(bouton A)

3ème Coup
(bouton A)

Garde
- Bouton Z

Artes
- Levier de contrôle et bouton B

Utiliser un raccourci

Croix directionnelle, secouer la Wii™ Remote/Nunchuk

COMBAT

{ GRILLE ÉLÉMENTAIRE }

Consultez les éléments du champ de bataille à l'aide de la Grille Élémentaire. L'élément majeur sera toujours prédéterminé par votre emplacement. Chaque fois que vous utiliserez un Arte possédant une propriété élémentaire, cet élément sera considéré comme l'élément mineur du champ de bataille. L'élément majeur changera lorsqu'il y aura trois éléments mineurs de même nature.

Attaque collective

• Bouton C

La jauge d'attaque collective se remplit lorsque vous portez ou recevez des attaques. Appuyez sur le bouton C lorsque la jauge d'attaque collective est remplie à plus de moitié pour exécuter une attaque collective de coopération.

Arte mystique

• Maintenez le bouton B appuyé après activation d'un Arte Obscur ou pendant le chant d'un Grand Arte Magique

Lorsque certaines compétences sont configurées, vous pouvez utiliser un Arte Mystique si vous laissez la jauge d'attaque collective se remplir au maximum. Afin d'activer un Arte Mystique, vous devez d'abord avoir un personnage utilisant un des Artes Obscurs ou Grands Artes Magiques. Maintenez le bouton B appuyé après avoir utilisé l'Arte Obscur, ou pendant le chant d'un Grand Arte Magique pour activer l'Arte Mystique.

PACTES DE MONSTRE

PACTES DE MONSTRE

« Sous le charme » apparaîtra lorsque vous battrez un monstre lors d'un combat et lorsque l'élément majeur ainsi que quatre des éléments mineurs de la Grille Élémentaire sont les mêmes. Après le combat, vous aurez l'option d'établir un pacte de magie avec ce monstre. Si vous réussissez, il rejoindra votre équipe.

Concrétisation d'un pacte de magie

Si vous avez des monstres alliés dans votre équipe, vous pouvez emprunter leur puissance à la formation d'un nouveau pacte.

CROISSANCE DES MONSTRES

Les monstres alliés peuvent évoluer en accumulant de l'EXP à travers les combats. Ils peuvent aussi apprendre des compétences et des Artes. Cuisinez-leur des plats à la Guilde Katz pour augmenter leurs statistiques.

Évolution des monstres

Les monstres présentant une icône Évolution orange, qui peut être visualisée au Menu Principal, ont la capacité d'évoluer. Un monstre évolué retournera au niveau 1, mais il portera plus de 20% de ses statistiques, et toutes ses compétences.

CREDITS

Character Designer
KOSUKE FUJISHIMA

Original Script/Support
TAKUMI MIYAZIMA

Script Writer
MASAKI HIRAMATSU

NAMCO TALES STUDIO LTD.

Directors
KIYOSHI NAGAI
EIJI KIKUCHI

Director & Planner
AKIHIRO ARAHORI

Planners
MASAHIRO ABE
GO MURAI
MIDORI TAKAHASHI
SEIKA NAGAO

Process Management
KEITA MATSUI

Lead Programmer
KATSUTOSHI SATO

Battle Programmer
RYUJI OOKI

Battle Programming Support
JUN KINOSHITA

Programming Support
HIROKI SHIRAO

Lead Scripter
HIROYUKI SUZUKI

Scripters
SATORU KOHAMA
YUKO OIKAWA
MIDORI TAKAHASHI
HIROKI SHIRAO
RYUICHIRO OKAMOTO
NOBUYUKI SAWADA
RYOJI TANAKA

Skit Scripter
MIDORI TAKAHASHI

Lead Map Graphic Designers
NOBUO KANUMA
SATOMI OOMAMEUDA

Map Graphic Designers
KATSUSHI OKAZAKI
HARUMI TOKITA
KAORI MITANI
KENJI NAGANO
HIDEYUKI TAKAGI
SADAYUKI IMAI

Lead Character Graphic Designer
KENGO MIYAKUNI

Event Character Designer
ASAO FURUKAWA

Character Graphic Designers
MAKIKO TONO
KOHEI HACHIKAWA
SINGO ABE
ERI MINEMURA
NORIKO HOTTA

Lead Monster Designer
TORU KAWAGUCHI

Monster Graphic Designer
YUTAKA NIHEI

Lead Motion & Event Supervisor
HISATO ITOU

Animators
RYO MIYATA
MASAYUKI KAWAKITA
KOJI MIYOSHI
HIROTATSU ISHIDA
CHIKAKO NISIZAKI
DAISUKE ISHIKAWA
FUMIE TOMOND

Battle Background Graphic Designers
KAORI MITANI

Field Graphic Designer
HARUMI TOKITA

System Graphic Designer
MAIKA MATSUI

Effect Graphic Designers
KAZUSHIGE TOMITA
KOICHI FUJIKAWA
AI HATANO

Sound Programmer
SHUJI IKEGAMI

Music Composers
MOTOI SAKURABA
SHINJI TAMURA

Sound Effects
HIROSHI TAMURA
KENTA YABE

Special Thanks
YASUYUKI SAWADAISHI
YUJI KANBARA
MASATO HOTTA
ISAO KADOWAKI
TAKESHI YOKOYAMA
CHIKAKO KIYOTA
YOSHIFUMI OSAKI
YURI HANDA
KAHO YAMAUCHI
CHIE KUBOTA
YOSHIHIRO SETO
NOBUHIRO KASAHARA
JUNICHI UCHIDA
KENSEI TAKAHASI
MIYUKI KOBAYASHI
ASUKA KOBAYASHI

NAMCO BANDAI Games Inc.

Character Design
DAIGO OKUMURA

Design Staff
NAOKO ASANO
MINORU IWAMOTO

Event Director/Supervisor
YASUSHI SHIBUE

Motion Capture Staff
TOSHIO MURATA
TETSUYA KOUNO
JUN OHSONE
YASUNOBU SAMATA
NAOKO YOSHIYAMA
MIO SATOU
KAORU SUZUKI
SUMIO ITOU
KUMIKO NAEMURA
NAOAKI ISHIDA

Event Designers
NORIKO KOUNO
YOUSUKE NAITOU
HIROMICHI IIJIMA
ERIKO YAMADA

Ending Movie Producer
TAKETOSHI INAGAKI

Package Design
KATSUSHI OBI

Technical Support
YUKIHIRO KOBAYASHI

Quality Assurance Manager
MASASHI AOYAMA

Special Thanks
SHINICHIROU OKAMOTO
SHINJI NOGUCHI
YOSHITO HIGUCHI
RYUUJI OODATE
TAKAYUKI SHINDO
KOUICHI TADA
(SARUGAKUCHO Inc.)
EIKO KAWAKUBO
(SARUGAKUCHO Inc.)
ATUHITO WATANABE
(SARUGAKUCHO Inc.)

International Business Department

General Manager
TAKEFUMI HYODO

Senior Localization Manager
SEIKO FUJISAWA

Localization Manager
MICHAEL MURRAY

Localization Producer
ANDY TSAI

Associate Localization Producer
SHUICHIRO MIYOSHI

Localization Support
RACHEL LEE

Localization Tech Support
KO KIMURA

International Marketing Strategy Team
RYUICHI ENOMOTO
RIE KATAOKA

Directors
YUUICHI SATOU
ASANA INOKI
HIDEKI HATTORI

Coordinator
MAKIE TAKAHASHI

R&D Producer
TERUAKI KONISHI

Producer
TSUTOMU GOUDA

General Managers
HIDEO BABA
MAKOTO YOSHIDUMI
NAOMIKI YANAGISAWA

Executive Producers
SHIN UNOZAWA
SHUKUO ISHIKAWA

NAMCO BANDAI Games America Inc.

Director of Localization
TAKAHIRO SASANOI

Sr. Localization Manager
TAKA AKIYAMA

Localization Manager
RYOTA TOYAMA

Localization Producer
MINAKO TAKAHASHI

Director, Marketing and Public Relations
TODD THORSON

Senior Product Marketing Manager
DENNIS LEE

Public Relations Manager
KIT ELLIS

Director of Sales
CHRIS LEE

National Sales Manager
TERRY CARLSON

Sr. Operations Manager
JENNIFER TERSIGNI

Sr. QA Manager
TAD HIRABAYASHI

QA Supervisor
MIKE PETERSON

Project Coordinator
JESSE MEJIA

QA Lead
MERWIN DEL ROSARIO

QA Assistant Lead
SAIHO KWAN

QA Testers
JHUNE DE LA CRUZ
JON STONER-HOLK
ROBERT HART
TIM SCHMITZ
TRAVIS STECK
RAE CAMLAS
JOSEPH LEON
JAMES CHO
ANGELA PRENDERGAST
ROYCE MORENO
JASON DODD
DAN TRAN
ABELINA VILLEGAS

Package Design
TOM USHER DESIGNS

Special Thanks
GENICHI ITO
MAKOTO IWAI
SHUJI NAKATA
ANDREW LELCHUK
PETER GARZA
MYRNA DOBRON
CHARMAINE MORENA
MOTO AIDA
KRISTEEN KENNEDY
SARAH FELBINGER
LEE HSIAO

English Voiceover Production

Recording Studio
CUP OF TEA PRODUCTIONS

NSI Engineers
SUZY GOLDISH
DANNI HUNT

Editors
JEAN-LUC DUB
DANNI HUNT

Production Managers
LAINIE BUSHEY
DANNI HUNT

Production Assistant
ARPI VARTANIAN

Casting
CUP OF TEA PRODUCTIONS

Director
WENDEE LEE

English Translation Support

Game Text Translation
8-4, LTD.

Coordinators
JOHN RICCIARDI
HIROKO MINAMOTO

Editors
MARK MACDONALD
PAMELA BINGCANG

Translators
NATHANIEL GUY
ETHAN STOCKTON
CASEY LOE
KEVIN GIFFORD
D. SCOTT MILLER

Fonts Provided By Bitstream Inc. All Rights Reserved.

LIVE HELP NOW AVAILABLE ONLINE!

Ever get stuck and just need that extra edge to beat the level? Having problems getting your game to work properly? Now you can get one-on-one help from NAMCO BANDAI Games America Inc. using your web browser! Simply go to livehelp.namco.com for more details. Live Counselors available from 9am-5pm Monday-Friday Pacific Time.

NAMCO BANDAI Games America Inc. ATTN: Customer Service 4555 Great America Parkway, Suite 201 Santa Clara, CA 95054

Before returning any defective materials to us, please contact us for a Return Merchandise Authorization (RMA) number. You can reach us at the address above, via e-mail at support@namcobandaigames.com or contact us at (408) 235-2222. Please note that any materials sent to us without an RMA number will be refused and returned. We highly recommend that you use a traceable and / or insured method of shipping the materials to us.

NAMCO BANDAI Games America Inc. Online: www.namcobandaigames.com Visit our Website to get information about our new titles.

LIMITED WARRANTY: NAMCO BANDAI Games America Inc. warrants to the original purchaser that this NAMCO BANDAI Games America Inc. game pack shall be free from defects in material and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. If a defect covered by this limited warranty occurs during this 90-day limited warranty period, NAMCO BANDAI Games America Inc. will repair or replace the defective game pack or component part , at its option, free of charge. This limited warranty does not apply if the defects have been caused by negligence, accident, unreasonable use, modification, tampering, or any other cause not related to defective material or workmanship.

LIMITATIONS ON WARRANTY: Any applicable implied warranties of merchantability and fitness for a particular purpose, are hereby limited to ninety (90) days from the date of purchase and are subject to the conditions set forth herein. In no event shall NAMCO BANDAI Games America Inc. be liable for consequential or incidental damages resulting from the possession or use of this product. The provisions of the limited warranty are valid in the United States only. Some states do not allow limitations on how long an implied warranty lasts, or exclusion of consequential or incidental damages, so the above limitation or exclusion may not apply to you. This limited warranty provides you with specific legal rights. You may have other rights which vary from state to state.

DES CONSEILS MAINTENANT OFFERTS EN LIGNE!

Vous êtes bloqué(e) et vous avez besoin d'un petit coup de pouce pour passer au niveau suivant? Vous éprouvez des problèmes à faire fonctionner votre jeu correctement? Vous pouvez maintenant recevoir de l'aide personnalisée de NAMCO BANDAI Games America Inc. en utilisant votre navigateur Web! Rendez-vous sur le site livehelp.namco.com pour plus de détails. Des conseillers sont disponibles de 9 h 00 à 17 h 00 du lundi au vendredi, heure normale du Pacifique.

NAMCO BANDAI Games America Inc.
À L'ATTENTION DE : Service à la clientèle (Customer Service) 4555 Great America Parkway, Suite 201 Santa Clara, CA 95054 U.S.A.

Avant de retourner tout produit défectueux, veuillez communiquer avec nous (service en anglais seulement) pour obtenir un numéro d'autorisation de retour de la marchandise (« RMA »). Vous pouvez nous joindre à l'adresse indiquée plus haut, par courriel à support@namcobandaigames.com ou directement par téléphone en composant le (408) 235-2222. Veuillez prendre note que tout produit ou accessoire retourné sans numéro RMA sera refusé et retourné à son expéditeur. Nous vous recommandons fortement d'utiliser un service de messagerie offrant des assurances ou un service de suivi comme méthode d'envoi pour nous retourner un produit.

NAMCO BANDAI Games America Inc. en ligne : www.namcobandaigames.com
Visitez notre site Web pour obtenir des informations sur nos nouveaux titres.

GARANTIE LIMITÉE : NAMCO BANDAI Games America Inc. garantit à l'acheteur d'origine que cet ensemble de jeu de NAMCO BANDAI Games America Inc. sera exempt de toute défectuosité du matériel ou de fabrication pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Si une défectuosité couverte par cette garantie limitée se produit pendant cette période de garantie limitée de 90 jours, NAMCO BANDAI Games America Inc. réparera ou remplacera, à son gré, l'ensemble de jou défectueux ou une de ses parties sans frais. Cette garantie limitée sera nulle et sans effet si la défectuosité découle de négligence, d'un accident, d'un usage abusif, d'une modification ou de toute autre cause non liée à la défectuosité du matériel ou de fabrication.

LIMITES DE LA GARANTIE : Toute garantie tacite s'appliquant à la valeur marchande ou à une condition propre à son utilisation dans un but précis sera limitée à la période de 90 jours à compter de la date d'achat précitée et sera assujettie aux conditions qui s'y rattachent. NAMCO BANDAI Games America Inc. ne sera en aucun cas tenu responsable des dommages accidentels ou indirects résultant de la possession ou de l'utilisation de ce produit. Les dispositions de cette garantie limitée ne sont valides qu'aux États-Unis et au Canada. Certains États ou provinces ne permettent pas d'imposer des limites de la période de garantie ou des exclusions ou des limites vis-à-vis des dommages indirects ou accidentels. Le cas échéant, les exclusions et limites qui précèdent peuvent ne pas s'appliquer à vous. Cette garantie limitée vous octroie des droits précis sur le plan juridique. Vous pourriez avoir d'autres droits qui varient d'un État ou d'une province à l'autre.

To register product online go to
WWW.NAMCOREG.COM

NAMCO BANDAI Games America Inc.
4555 Great America Parkway, Suite 201, Santa Clara, CA 95054 U.S.A.
www.namcobandaigames.com

Tales of Symphonia® Dawn of the New World™ & © 2003-2008 NAMCO BANDAI Games Inc.
© Kosuke Fujishima
The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association.
All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.

BANDAI NAMCO™ Games

PRINTED IN U.S.A.
IMPRÉ AUX É.-U.